
Virtuelle Streckenbegrenzung sichtbar machen

Geschrieben von herakles - 28.04.2019 15:01

Moin!

Beim Herumheizen auf Jarama 1979 ist mir aufgefallen, dass die Strecke enorm viel "rÄubern" Ä¼ber die Curbs erlaubt. Das macht die Strecke phasenweise nahezu doppel so breit. Und das Beste: es gibt dann keine Cut-Warnings.

FAST! Denn an manchen Stellen gibt es die sehr wohl. Dumm nur, wenn man nicht weiÄ, wo die Stellen sind. WÄ¼rde bedeuten, dass ich die Strecke 1000 Mal fahren muss, um herauszufinden, wo es Warnings gibt und wo nicht.

Daher meine Idee: Gibt es ein Tool, das die "virtuelle" Streckenbegrenzung einblenden kann? Als blauen Strich oder so?

GrÄ¼Äe
Herakles

Aw: Virtuelle Streckenbegrenzung sichtbar machen

Geschrieben von dikl - 30.04.2019 20:10

Hallo Herakles,

zu deiner Frage: es gibt KEIN Tool in GTL, mit dem die Streckenbegrenzungen bzw. Cutwarninglinien ingame angezeigt werden kÄ¼nnen.

3DSimEd ist ein KOSTENPFLICHTIGES(!) Programm mit dem die Streckenbegrenzungen auf der originalen Strecke/Grafik angezeigt werden kÄ¼nnen.

FÄ¼r Analysezwecke habe ich mir ein Tool gebastelt, mit dem ich AuffÄ¼lligkeiten auf einer Strecke finden kann und in 3DSimED prÄ¼fe.

Dieses mache ich manchmal vor VerÄ¼ffentlichung oder wenn es Beanstandungen zu unplausiblen oder zu laschen Cut-Warnings gibt.

Wenn dir/euch etwas auffÄ¼llt, bitte hier im Forum posten oder eine PM schicken.

Wenn die Cut Warnungen sich bestÄ¼tigt und wir die Erlaubnis vom Streckenbauer haben, die Strecke zu Ä¼ndern, werden wir es sicher tun.

SchÄ¼ne GrÄ¼Äe
dikl

Aw: Virtuelle Streckenbegrenzung sichtbar machen

Geschrieben von DerOlf - 01.05.2019 08:36

herakles schrieb:

FAST! Denn an manchen Stellen gibt es die sehr wohl. Dumm nur, wenn man nicht weiÄ, wo die Stellen sind. WÄ¼rde bedeuten, dass ich die Strecke 1000 Mal fahren muss, um herauszufinden, wo es Warnings gibt und wo nicht.

Zu wissen, wo es warnings gibt, und wo nicht, gehÄ¼rt mMn zur Streckenkenntnis ... daran stÄ¼rt man sich nur, wenn man den Ehrgeiz hat, eine Strecke sauber zu fahren (wie ich z.B.).

Einzelne der Bestzeitenrekorde in der ABB-database sind ohne rÄubern schlicht unmÄ¼glich.

Auf Jarama ist cutten aber garnicht die beste Variante ... flÄ¼ssiges Durchfahren der Doppelkurven, die eigentlich keine sind, ist viel besser, als ein stÄ¼ndig nervÄ¼ses Fahrzeug, weil man Ä¼ber die curbs ballert, wo es geht.

Zumindest bei mir passieren dann sehr viel hÄ¼ufiger "Dinge", die ich in Rennen lieber nicht haben will ...

Aber auch bei der Suche nach der passenden Linie vergehen Stunden ... da kann man auch gleich testen, wo es cutwarnings gibt und wo nicht ;)
